

Список литературы

1. *Важенин, А.Г.* Обществознание для профессий и специальностей технического, естественно-научного, гуманитарного профилей: учебник для учреждений нач. и сред. проф. образования / А.Г. Важенин. – М.: Издат. центр «Академия», 2013. – 432 с.
2. *Горбатов, Д.С.* Практикум по психологическому исследованию: учеб. пособие / Д.С. Горбатов. – Самара: Издат. Дом «БАХРАХ-М», 2006. – 272 с.
3. Психолого-педагогическое сопровождение детей, оказавшихся в трудной жизненной ситуации: материалы регионального студенческого науч. форума. – Елабуга: Изд-во Елабужского ин-та КФУ, 2014. – 86 с.
4. Проблемы теории и практики современной психологии: XII ежегод. Всерос. науч. конф. студентов, аспирантов и молодых ученых, посвящ. 20-летию фак. психологии ИГУ (с междунар. участием): тез. докл. / ФГБОУ ВПО «ИГУ»; под ред. И.А. Конопак и др. – М.; Иркутск: Изд-во ИГУ, 2013. – 492 с.

УДК 37.017.925

РАЗВИТИЕ ХУДОЖЕСТВЕННЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ НА ОСНОВЕ МУЗЫКИ ИЗ ВИДЕОИГР В РАМКАХ НЕПРЕРЫВНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

DEVELOPMENT OF ARTISTIC COMPETENCE ON THE BASIS OF MUSIC FROM VIDEOGAMES IN LIFELONG LEARNING

**Салихов Антон Наилевич
Salihov Anton Nailevich**

Аннотация

В статье раскрываются причины соответствия музыки из видеоигр для целей непрерывного образования в его трактовке как «образование шириною в жизнь». Рассматриваются преимущества использования музыки из видеоигр для развития художественных компетенций в формате непрерывного образования. Кроме того, автор описывает функционирование музыки в видеоиграх, а также некоторые современные тенденции ее развития.

Ключевые слова: образование, непрерывное образование, образование шириною в жизнь, музыка в видеоиграх, художественные компетенции, композиторская музыка, создание музыки для видеоигр.

Abstract

The article describes the reasons for matching music of video games for the purposes of lifelong learning in its interpretation as «lifewide learning». There is

identified the benefits of using music taken from video games to develop artistic competencies in format of lifelong learning. In addition, the author describes functions of the music in video games, as well as some modern tendencies of its development.

Keywords: education, lifelong learning, lifewide learning, artistic competences, composer's music, composing music for videogames.

В начале XXI века в российское образовательное пространство начали активно интегрироваться идеи непрерывного образования, что связано в первую очередь с вхождением Российской Федерации в 2003 году в число стран, подписавших Болонскую декларацию. Болонский процесс в условиях нашей страны стал еще одним стимулом для переосмысления этапов и периодов образовательного процесса в жизни человека и дал повод по-новому взглянуть на роль собственно самого субъекта в образовательном процессе.

Увеличение доли самостоятельности человека в выборе стратегии своего развития в образовательном процессе, увеличение доли самостоятельной работы учащихся, ориентирование не столько на усвоение конкретного материала, сколько на развитие критического мышления, формирования представлений о том как работать с материалом в дальнейшем, подводит человека к той черте, за которой образование должно перейти в «самообразование, воспитание – в самовоспитание, а обучение – в самообучение...» [1, с.55]. Необходимость в этом вполне обоснована объективно сложившейся исторической ситуацией, при которой знания, которые человек получает в процессе образования в наши дни устаревают в течение первых 5-10 лет работы выпускника учебного заведения.

Как следствие, назревшая необходимость в постоянной актуализации уровня знаний и компетенций людей, получивших и получающих образование, в Российской Федерации обретает свое законодательное оформление в концепции Федеральной целевой Программы российского образования на 2006–2010 гг., в которой вопросам непрерывного образования как процессу «роста образовательного (общего и профессионального) потенциала личности в течение всей жизни...» [3] уделяется значительное внимание.

В то же время, в трактовке непрерывного образования в упомянутом выше документе упор делается на профильную ориентацию

и возможность человека свободно корректировать вектор своего профессионального развития на протяжении всей жизни. Нужно отметить, что такой подход к вопросу в литературе по данной тематике распространен весьма широко.

Однако если посмотреть на данный феномен более широко, то необходимо отметить, что существуют и иные концептуальные подходы к определению содержания непрерывного образования. Оно может рассматриваться не только в аспекте постоянного профессионального роста и совершенствования, но также затрагивать самые различные стороны жизни человека; может преподноситься как образование длиною в жизнь (life-long learning), так и как образование шириною в жизнь (life-wide learning). Трактовка явления как «образование шириною в жизнь», в свою очередь, подразумевает расширение охвата различных сторон жизнедеятельности человека, не только его узкоспециализированное обучение трудовым навыкам, но также иным жизненно важным, необходимым и просто интересным для него компетенциям как в формате формального, так и неформального, а также информального образования [3].

В этом свете развитие художественных компетенций учащихся является необходимым условием и одним из важнейших факторов формирования успешной, конкурентоспособной личности, нацеленной не только на постоянную адаптацию к изменяющимся условиям в сфере труда, но и на постоянное обогащение ценностями в области культуры и искусства, ориентированной на художественное образование и самообразование на протяжении всей жизни.

Видеоигры – одна из форм популярнейшей социальной практики и, одновременно, один из видов современного искусства¹, в орбиту влияния которого вовлечено огромное количество учащихся разных возрастов, а также значительный процент людей, уже получивших различное образование². Видеоигры, как показывает

¹ 09.11.2006 министр культуры Франции признал видеоигры искусством; 18.08.2008 видеоигры как искусство признала Германия; 05.05.2011 правительство США в лице Национальной программы поддержки искусства также признало видеоигры новой формой искусства.

² Средний возраст геймеров в России в 2013 году достиг 33 лет [5], в то время как в США составляет в среднем 35 лет [4].

статистика [5], во временном отношении простираются за пределы формального образования и, обладая большим художественным потенциалом, могут выступить в качестве одного из эффективных средств решения целей непрерывного образования в области художественных компетенций.

Музыка в видеоиграх, являясь важной, имманентной частью всех лучших образцов видеоигрового искусства (о чем косвенно свидетельствует высокая заинтересованность разработчиков в качественном профессиональном музыкальном оформлении видеоигрового проекта), несет на себе огромную эмоциональную и колористическую нагрузку. Производители видеоигр хорошо понимают значение и роль музыки в степени иммерсивности [2, с.113], эмоциональной вовлеченности участника в игровой процесс и стараются создать максимально художественно убедительный саундтрек для видеоигры, который придаст ей уникальную, неповторимую атмосферу. Для этого они, чаще всего, обращаются к профессиональным композиторам, создающим авторский музыкальный продукт, который в дальнейшем интегрируется в видеоигровой проект.

В условиях высокого уровня конкуренции на рынке видеоигр качество задействованной в них музыки также продолжает расти, что отмечается на крупных международных конкурсах и премиях в области музыкального искусства¹. В свою очередь, композиторы периодически создают для видеоигр выдающиеся звуковые полотна, достойные пристального музыковедческого внимания. В последнее десятилетие тенденции повышения качества музыки в видеоиграх также находит свое выражение в желании разработчиков слышать, к примеру, не только хорошо написанную симфоническую партитуру, но и ее качественное живое исполнение, как правило, одними из лучших симфонических оркестров.

Кроме того, музыка из видеоигр является мировой музыкальной лабораторией, в которой в различных микстах переплетаются

¹ Премия Британской академии кино и телевизионных искусств (англ. The British Academy of Film and Television Arts), Ежегодная канадская премия «Golden Reel Award», музыкальная премия Американской академии звукозаписи «Гремми» («GRAMMY»).

и сливаются различные музыкальные стили и жанры, от барочного *basso ostinato* до модернистской алеаторики, от джаза до фолка, от симфонической до электронной, от классики до популярной. Следовательно, музыка в объектах видеоигрового искусства, являясь их неотъемлемым атрибутом, расширяет музыкальный кругозор игрока и может способствовать формированию его музыкальных компетенций.

Нужно отметить, что в контексте непрерывного образования учебная деятельность человека трактуется как неотъемлемая и естественная составляющая часть его образа жизни во всяком возрасте и в качестве основной цели рассматривается процесс пожизненного обогащения творческого потенциала личности. С этой точки зрения задействование музыки из видеоигр в формальном или неформальном образовании дает возможность для создания базы по практическому освоению музыки из видеоигр в процессе обучения, которое в дальнейшем сможет перейти в самообучение в процессе ознакомления с музыкальной стороной видеоигр на протяжении всей жизни человека в формате информального образования.

Таким образом, использование педагогического потенциала музыки в видеоиграх для развития художественных компетенций у людей, выросших или еще только формирующихся в условиях бурного развития видеоигровой индустрии, является целесообразным и перспективным с точки зрения педагогических возможностей в формате непрерывного (*wide-learning*) образования.

Список литературы

1. Андреев, В.И. Педагогическая эвристика для творческого саморазвития многомерного мышления и мудрости: монография / В.И. Андреев. – Казань: Центр инновационных технологий, 2015. – 288 с.
2. Деникин, А.А. Звуковой дизайн в видеоиграх. Технологии «игрового» аудио для нейропрограммистов / А.А. Деникин. – М.: ДМК Пресс, 2012.
3. Меморандум непрерывного образования Европейского Союза. – URL: <http://www.znaniye.org/docs/memorandum.html> (дата обращения 13.03.2016).
4. Российская Федерация. Постановление Правительства РФ. О Федеральной целевой программе развития образования на 2006–2010 годы [утв. Правительством РФ, 23.12.2005 г. № 803]. – URL: <http://elementy.ru/Library9/p803.htm> (дата обращения 13.03.2016).

5. Статья. Рынок онлайн-игр в России 2013. От 27.03.2014 г. – URL: <http://www.rbkmoney.com/ru/news/rynok-onlayn-igr-v-rossii-2013> (дата обращения 13.03.2016).

6. Статья. Intel обнародовала любопытную статистику о компьютерных играх и геймерах. От 20.08.2015 г. – URL: <http://www.3dnews.ru/918930> (дата обращения 13.03.2016).

УДК 37.013

**ОСОБЕННОСТИ РАЗВИТИЯ СУБЪЕКТНОСТИ ПОДРОСТКОВ
В ПРОЦЕССЕ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В РАМКАХ
РЕАЛИЗАЦИИ ФГОС СРЕДНЕГО И ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**

**FEATURES OF DEVELOPMENT OF SUBJECTIVITY OF TEENAGERS
IN THE COURSE OF RESEARCH ACTIVITIES IN THE FRAMEWORK
OF THE GEF MEDIUM AND GENERAL EDUCATION**

**Сарсадских Ксения Николаевна
Sarsadskih Ksenia Nikolaevna**

Аннотация

Статья посвящена проблеме развития субъектности подростков. Совершенствование форм организации исследовательской деятельности подростков рассматривается как важное условие развития субъектности подростка.

Ключевые слова: субъектность, исследовательская деятельность, подростки.

Abstract

The article deals with the problem of developing of subjectivity adolescents. Improving the forms of organization of research activity of adolescents is considered as an important condition for the development of subjectivity teenager.

Keywords: subjectivity, research, teenagers.

Действительность такова, что современный человек должен быть конкурентоспособным, высокообразованным, инициативным, личностью, способной занять достойное место в обществе. В связи с этим особую актуальность приобретает развитие самооценки и позитивного отношения к возможностям своего развития, а также способность к самопроекции себя в будущее. Особую значимость приобретает развитие субъектности.